

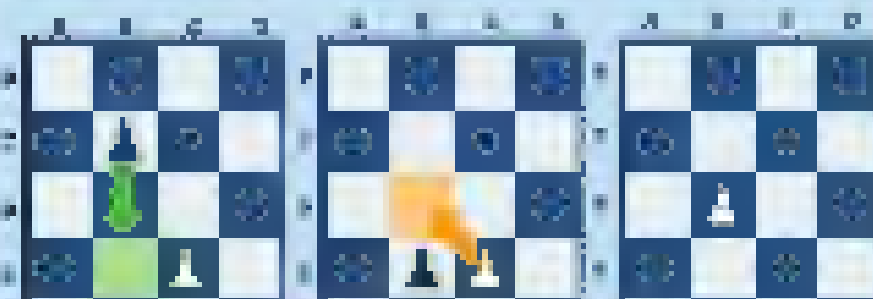
## ORDEN

El orden es una de las habilidades más importantes que un jugador debe tener. En este capítulo se explican las reglas de juego y se muestran algunos ejemplos de partidas. El orden es una habilidad que se puede aprender y mejorar con la práctica.



## ORDEN DE JUEGO

El orden de juego es el orden en el que se mueven las piezas. En este capítulo se explican las reglas de juego y se muestran algunos ejemplos de partidas. El orden de juego es una habilidad que se puede aprender y mejorar con la práctica.



## ORDEN DE JUEGO

El orden de juego es el orden en el que se mueven las piezas. En este capítulo se explican las reglas de juego y se muestran algunos ejemplos de partidas. El orden de juego es una habilidad que se puede aprender y mejorar con la práctica.

El orden de juego es el orden en el que se mueven las piezas. En este capítulo se explican las reglas de juego y se muestran algunos ejemplos de partidas. El orden de juego es una habilidad que se puede aprender y mejorar con la práctica.

El orden de juego es el orden en el que se mueven las piezas. En este capítulo se explican las reglas de juego y se muestran algunos ejemplos de partidas. El orden de juego es una habilidad que se puede aprender y mejorar con la práctica.

## ORDEN DE JUEGO

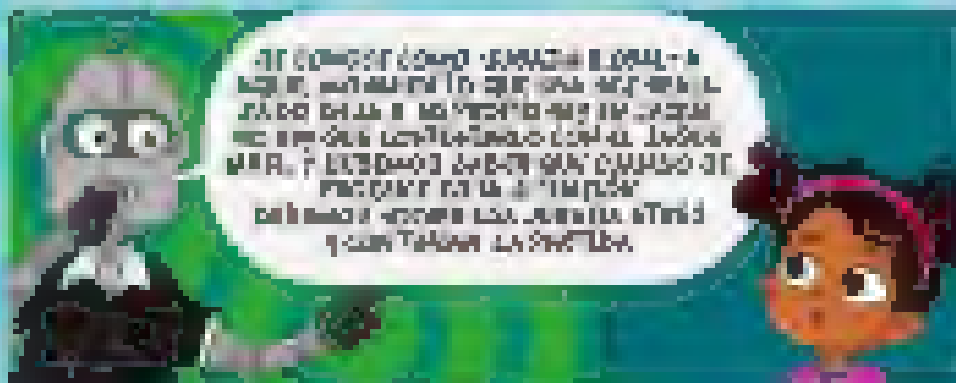
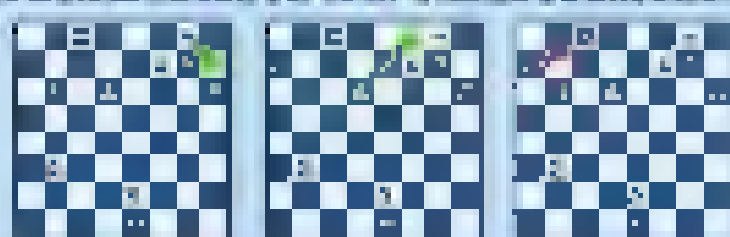


## ORDEN DE JUEGO

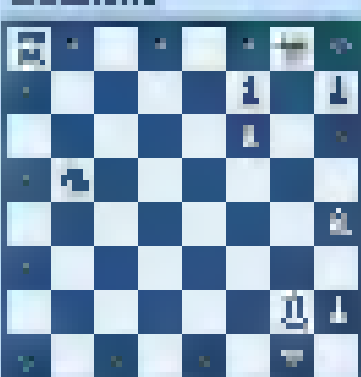


## ORDEN

El orden es una de las habilidades más importantes que un jugador debe tener. En este capítulo se explican las reglas de juego y se muestran algunos ejemplos de partidas. El orden es una habilidad que se puede aprender y mejorar con la práctica.



## JUEGO DE



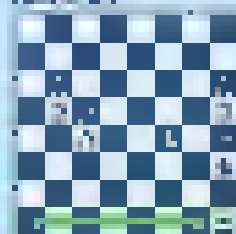
El orden de juego es el orden en el que se mueven las piezas. En este capítulo se explican las reglas de juego y se muestran algunos ejemplos de partidas. El orden de juego es una habilidad que se puede aprender y mejorar con la práctica.

El orden de juego es el orden en el que se mueven las piezas. En este capítulo se explican las reglas de juego y se muestran algunos ejemplos de partidas. El orden de juego es una habilidad que se puede aprender y mejorar con la práctica.

## TABLA

El orden de juego es el orden en el que se mueven las piezas. En este capítulo se explican las reglas de juego y se muestran algunos ejemplos de partidas. El orden de juego es una habilidad que se puede aprender y mejorar con la práctica.

## ORDEN



El orden de juego es el orden en el que se mueven las piezas. En este capítulo se explican las reglas de juego y se muestran algunos ejemplos de partidas. El orden de juego es una habilidad que se puede aprender y mejorar con la práctica.



REGLAMENTO DEL AJEDREZ

El orden de juego



El orden de juego

## INTRODUCCIÓN

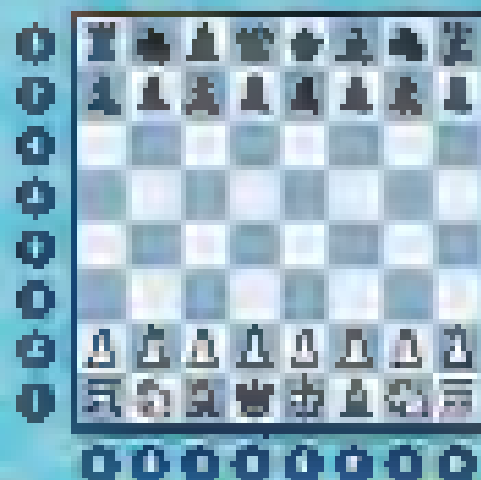


El ajedrez es un medio para el desarrollo intelectual, el perfeccionamiento de la imaginación, el cultivo de estrategias y la capacidad de tomar decisiones. Puede ser jugado por personas de cualquier género y edad, sin ningún tipo de restricciones, lo que permite enseñar valores de cultura, disciplina e integración. Asimismo, tiene una rica tradición deportiva, se practica en plazas y escuelas, en círculos de ajedrez y en clubes familiares, y es parte de nuestras culturas populares. Es importante que conozcas el reglamento del ajedrez te incentive a practicar este hermoso deporte.

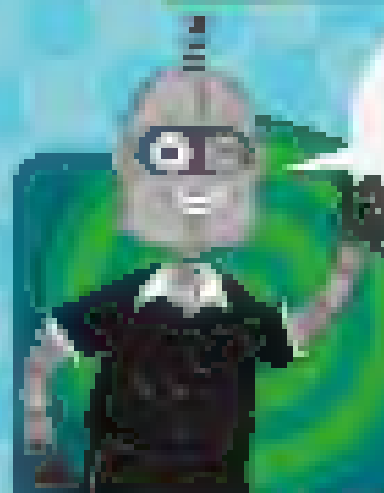
Ajedrecar es un programa del Ministerio de Cultura de la Nación cuyo objetivo es la difusión y promoción del ajedrez en todo el país, a través de la creación y el impulso de ámbitos amigables para el juego libre.

• Info: [ajedrecar@cultura.gob.ar](mailto:ajedrecar@cultura.gob.ar)

## PRIMER MOVIMIENTO



Atención! Nunca se tocan al otro lado de la mesa. Siempre que se le dé un lado, se debe jugar.



¡Hola y bienvenidos! Aquí vamos a explicar un movimiento básico que todos los jugadores deben conocer. Los peones se mueven hacia adelante una casilla por turno.

## MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS



### LATONER

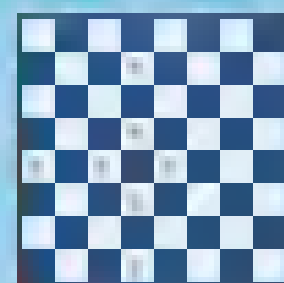
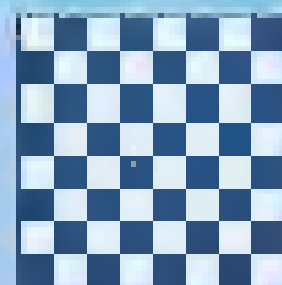
Se mueven por las casillas y tienen la capacidad de capturar. Se mueven hacia adelante una casilla por turno.

Valores de movilidad: 1 1 1 1 1 1

### EL ALFIL

Se mueven por las casillas diagonales. Pueden capturar. Se mueven hacia adelante una casilla por turno.

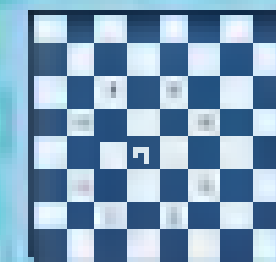
Valores de movilidad: 1 1 1 1



### EL CABALLO

Se mueven por las casillas en forma de L. Pueden capturar. Se mueven hacia adelante una casilla por turno.

Valores de movilidad: 1 1 1 1 1 1 1 1



### EL REY

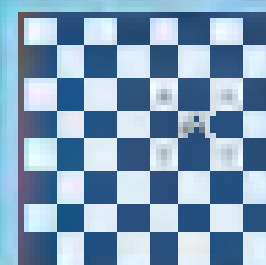
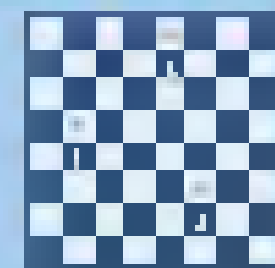
Se mueven por las casillas en todas direcciones. Pueden capturar. Se mueven hacia adelante una casilla por turno.

Valores de movilidad: 1 1 1 1

### EL PEÓN

Se mueven por las casillas hacia adelante. Pueden capturar. Se mueven hacia adelante una casilla por turno.

Valores de movilidad: 1



### EL REY

Se mueven por las casillas en todas direcciones. Pueden capturar. Se mueven hacia adelante una casilla por turno.

Valores de movilidad: 1 1 1 1 1 1 1 1

## REGLAS BÁSICAS

1. El jugador que comienza el juego es el jugador blanco.
2. Las piezas capturan a las piezas del jugador contrario.
3. El jugador que comienza el juego es el jugador blanco.
4. No se puede capturar la propia pieza.



## EL MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS

El movimiento de las piezas se realiza en turnos. El jugador blanco comienza el juego. Las piezas se mueven hacia adelante una casilla por turno.

El movimiento de las piezas se realiza en turnos. El jugador blanco comienza el juego. Las piezas se mueven hacia adelante una casilla por turno.

El movimiento de las piezas se realiza en turnos. El jugador blanco comienza el juego. Las piezas se mueven hacia adelante una casilla por turno.

## MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS

1. El jugador que comienza el juego es el jugador blanco.
2. Las piezas capturan a las piezas del jugador contrario.
3. El jugador que comienza el juego es el jugador blanco.
4. No se puede capturar la propia pieza.

